

ПСИХОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ, ВОЗРАСТНАЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ

Л.Г. Попова, Г.С. Глудин

ПРОБЛЕМА УВЛЕЧЕННОСТИ ПОДРОСТКОВ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ В СВЕТЕ ОСНОВНЫХ ТЕОРИЙ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ

В данной статье мы затронем только те концепции и подходы, которые представляются нам важными для понимания привлекательности компьютерных игр для подростков.

Значимость компьютерных игр для подростков с точки зрения концепции Э. Эриксона

Как отмечает И.П. Шаповаленко [12], в рамках данной теории считается, что все стадии развития обусловлены генетически, а порядок их следования неизменен и обязателен. Всего Эриксоном выделяется восемь стадий развития человека, но мы остановимся лишь на одной, наиболее близкой к теме нашего исследования. Это пятая стадия, соответствующая подростковому возрасту, которую можно обозначить как стадию «идентичность/смешение идентичности». Эта стадия развития довольно продолжительная, включающая в себя также и юность. Возраст человека, находящегося в ситуации формирования первичной идентичности – от 12 до 20 лет.

Как следует из названия данной стадии развития, она может иметь два различных исхода: формирование идентичности или же ее смешение, спутанность ролей. Как писал Эриксон, «чувство эго-идентичности – это приобретенная уверенность в том, что внутренняя тождественность и целостность сочетаются с целостностью и тождественностью предназначения человека относительно других людей, подтверждением чему является реальная перспектива “карьеры”» [14. С. 228]. Таким образом, успешное развитие приводит к формированию «основ четкой взрослой

идентичности», в то время как неуспешное развитие приводит к рассеянному, фрагментарному, размытому, непостоянному ощущению собственной самости [7].

Рассмотрим основные показатели сформированности идентичности, значимые для понимания интересующего нас вопроса.

1. Ролевое экспериментирование.

«Нормальным выражением относительно свободной от чувства вины <...> инициативы является в юности экспериментирование с ролями, которое следует за неписаными кодексами подростковых сообществ, сохраняющих собственную дисциплину» [15. С. 194].

2. Ученичество.

Э. Эриксон отмечает, что «молодые люди должны научиться наслаждаться чувством ученичества, чтобы не испытывать жажду разрушения» [15. С. 195].

3. Сексуальная поляризация.

Характеризуется «выработкой определенной пропорции маскулинности и фемининности в ходе развития идентичности» [15. С. 195].

4. Лидерство и ведомость.

Человек их осваивает «вследствие того, что преобладающая идеология помогает ориентации в лидерстве» [15. С. 197].

5. Идеологическая определенность

Человек имеет четко выраженную иерархическую систему ценностей.

Чем может быть полезно знание данной стадии психосоциального развития для понимания увлеченности подростками *компьютерными играми*.

Как было указано выше, при нормальном протекании процесса идентификации для человека характерно *ролевое экспериментирование*. Однако в реальном (в противовес виртуальному) мире подросток может «опробовать» не весь спектр ролей, в которых он хотел бы побывать. Например, многим может быть страшно совершить тот или иной а- и антисоциальный поступок. Это касается таких ролей, как «вор» или «убийца», которые благодаря современным средствам массовой информации в представлениях подростков часто

связаны с романтикой и приключениями. Эти роли становятся доступными в компьютерных играх. Здесь можно быть и тем, кем боялся побывать, и тем, кем хотел бы быть. Можно делать как то, что приветствуется обществом, так и то, что обществом порицается, не одобряется.

Если речь идет об *ученичестве* как характеристике подростка, идущего по пути идентификации (в противовес движению к спутанности ролей), то можно отметить следующее. На сегодняшний день подавляющее число игр не будет интересно стороннему наблюдателю, не умеющему в них играть. Для того чтобы насладиться игровым процессом, вначале надо получить определенный набор знаний, умений и навыков, специфических для данной игры. При этом чем лучше усвоены все правила, особенности игры, тем интереснее играть. В подавляющем большинстве современных игр присутствует отдельный раздел – «инструктаж» (или «обучение»), имеющий своей функцией как раз обучение новых игроков. Таким образом, получается, что увлеченность игрой «воспитывает» определенную любовь к процессу обучения. При этом особая роль отводится будущему наслаждению от игры как положительному подкреплению в процессе этого обучения, которое может быть довольно длительным¹.

Что касается *сексуальной поляризации*, то можно отметить, что если в игре предусмотрены женские роли, то линии развития мужских и женских персонажей различаются. Это может способствовать усвоению подростком полоролевых стереотипов и осознанием, в какой мере ему свойственны черты того или иного гендера. В качестве примера можно привести популярную на сегодняшний день в женской сфере игру «Sims 2», сутью которой является симуляция социального и жизненного пространства той или иной семьи, а также каждого из ее членов.

Отработка элементов лидерства и ведомости в компьютерных играх видна отчетливо. В качестве примера можно привести целый отдельный жанр компьютерных игр –

¹ Известен тот факт, что чемпион мира по игре «Starcraft» осуществляет ежедневные многочасовые тренировки за компьютером, благодаря чему, по сути, и является чемпионом.

стратегии. Их смысл заключается в управлении большим количеством игровых единиц (юнитов, «человек») для достижения конечной цели. Их особенность состоит в том, что успешность игрока напрямую зависит от его способности координировать ограниченное количество ресурсов (сырье, солдаты). Игрок управляет ресурсами (лидерство) для достижения задачи, поступившей ему «свыше» (ведомость).

Значимость компьютерных игр для подростков с точки зрения представлений Л.С. Выготского

Л.С. Выготский о подростковом возрасте писал следующее: «Говорят, что это возраст открытия своего “я”, оформления личности, с одной стороны, и возраст оформления мировоззрения – с другой. В каких бы сложных отношениях эти два момента ни стояли к основной перемене, совершающейся в подростковом возрасте, т. е. к процессам полового созревания, несомненно, что в области культурного развития они составляют центральные моменты, наиболее важные по значению из всего того, что характеризует этот возраст» [1. С. 327].

О.В. Кроповницкий [6] пишет о противоречивости происходящих в подростковом возрасте процессов, что вызвано наличием двух связанных рядов развития: натурального и социального. В связи с этим, во-первых, могут не совпадать процессы физического и психологического развития. Во-вторых, возникают внутренние диспропорции (различия в темпах созревания биологических систем организма). В-третьих, социальное возмужание по времени не совпадает с физическим (в нашем обществе уже физически зрелый подросток или юноша не является социально зрелым).

Л.С. Выготский характеризует основные интересы подростков, которые он поделил на группы и назвал доминантными. Л.Ф. Обухова пишет, что «это “эгоцентрическая доминанта” (интерес подростка к собственной личности); “доминанта дали” (установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние); “доминанта усилия” (тяга подростка к

сопротивлению, преодолению, к волевым напряжениям, которые иногда проявляются в упрямстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протесте и других негативных проявлениях); “доминанта романтики” (стремление подростка к неизвестному, рискованному, к приключениям, к героизму)» [9. С. 288].

В школе Выготского развитие рассматривается как процесс, проходящий ряд стадий (возрастов), разграниченных между собой кризисами. С точки зрения Л.С. Выготского, кризис возникает в связи с противоречием между новообразованиями, приобретенными к концу возраста, и старыми способами их удовлетворения (социальной ситуацией развития).

Д.Б. Эльконин вводит в свою периодизацию развития понятие ведущей деятельности. В одной из своих работ он пишет: «...в подростковом возрасте возникает и развивается особая деятельность, заключающаяся в установлении интимно-личных отношений между подростками. Эта деятельность была названа деятельностью общения» [13. С. 17].

В.С. Мухина отмечает, что «отрочество – период, когда подросток начинает по-новому оценивать свои отношения с семьей» [8. С. 346]. С одной стороны, подросток стремится к отграничиванию от семьи, поиску чего-то «своего». С другой стороны, он еще сильно зависим от родителей и не самостоятелен (например, в плане материальной обеспеченности). Отграничивание от родителей вызывается, в первую очередь, *чувством взрослости*. Но это чувство субъективно, в реальности подростков нельзя назвать взрослыми людьми [2].

В то же время, как указывает И.С. Кон [3], для подростка становятся очень значимыми *отношения со сверстниками*. В подростковом возрасте складываются особые референтные группы, которые сначала, как правило, являются однополыми, а затем смешиваются. Отношения подростка ко всему окружающему жестко основывается на мнении, принятом в референтной группе. Ценности и взгляды подросткового сообщества плохо согласуются с ценностями взрослых, что приводит к взаимному непониманию, неприятию и

конфликтам. С зависимостью от мнения группы связана такая ярко выраженная черта подростков, как *конформность*.

Главной потребностью возраста становится *быть значимым*. И эта потребность начинает реализовываться подростком в обществе сверстников. С другой стороны, наблюдается противоположная тенденция – к *автономии* [12]. Особую важность для подростков начинает приобретать *дружба* со сверстниками. Именно она, зачастую, становится предпосылкой подростковой конформности [8]. С другой стороны, как отмечает И.В. Шаповаленко [12], подросткам характерны *реакции протеста* против мнения других.

Таким образом, можно констатировать, что подростковый возраст полон особенностей и противоречий. Рассмотрим в этой связи место *компьютерных игр* в жизни подростка.

Основная потребность возраста (быть значимым) может быть успешно реализована в компьютерных играх, а также с их помощью. Во-первых, в самой игре, в ее атмосфере создается уникальная ситуация, в которой игрок ощущает себя особенным, значимым, непревзойденным. Игровой сюжет, как правило, строится на «избранности» главного персонажа. Во-вторых, если подросток добивается определенного результата в играх, то он может в полной мере хвастаться этим перед другими, кто такого результата еще не достиг. Подросток может ощущать себя профессионалом в определенной игре и обучать ее тонкостям своих друзей, завоевывая таким образом авторитет среди них.

Можно говорить и о том *положении в обществе сверстников*, которое может приобретать подросток с помощью компьютерной игры. Разговоры об играх и компьютерах – типичное явление в подростковой среде, особенно среди мальчиков. Продемонстрировав свою осведомленность, профессионализм в этой сфере, при прочих равных условиях подросток может быть принят в определенную группу, производя впечатление на других. Кроме того, если подросток обладает той или иной игрой, которую он считает очень интересной, то он может поделиться ею с другими и снискать их расположение. Таким образом, компьютерная игра в подростковом возрасте является мощным

средством получения того или иного статуса в среде сверстников.

Что касается *тенденции к автономии*, то уход в компьютерную игру может в полной мере ее реализовать. Можно говорить о том, что чрезмерная увлеченность играй приводит к изоляции от общества, к предпочтению виртуального мира реальному, о зависимости от компьютерных игр, но при этом нельзя не заметить, что наедине с этими играми подросток автономен, и ему, по сути, больше ничего не надо.

Что касается *стремления подростка найти близкого друга*, то, как уже было сказано, игра представляет собой мощное средство своеобразной коммуникации в подростковой среде, за счет чего ее можно использовать и как средство установления дружеских отношений (как дополнительное средство, а не как недостаточное).

Реакции протеста против мнения других подросток также может выражать с помощью компьютерных игр. Можно продемонстрировать отличное от других мнение путем предпочтения игр, не похожих на те, в которые играет большинство. Дело в том, что существуют жанры, в которые играет большинство подростков. Но если конкретный индивид заявит, что его любимыми являются совершенно иные жанры, то это, как минимум, вызовет удивление в подростковой среде.

Интересно отметить, что, согласно мнению М.Ю. Кондратьева [4], в подростковом возрасте может наблюдаться определенный вид «деятельностной деформации». Речь идет о том, что в норме ведущей деятельностью подростков является интимно-личностное общение. Но иногда ввиду социальных обстоятельств индивидуального развития происходит своего рода «задержка» ведущей деятельности на предыдущих этапах, в силу чего игра в подростковом возрасте выходит на первый план. Можно предположить, что основной формой игры в таком случае будет компьютерная игра в силу ее легкодоступности и крайне широкой распространенности в молодежной субкультуре.

Значимость компьютерных игр для подростков в свете развития когнитивной сферы по Ж. Пиаже

Младшему подростковому возрасту соответствует стадия формальных операций, которую выделял Пиаже. Человек проходит эту стадию в период с 11(12) до 14(15) лет. Охарактеризуем те особенности, которые приобретает подросток по сравнению с предыдущими возрастами.

Как писал Ж. Пиаже, подросток – «это индивид, который рассуждает, не связывая себя с настоящим, и строит теории, чувствуя себя легко во всех областях, в частности в вопросах, которые не относятся к актуальному моменту». Он «становится способен рассуждать гипотетико-дедуктивно, т. е. на основе одних общих посылок, без родимой связи с реальностью или собственными убеждениями, иными словами, отдаваясь необходимости самого рассуждения в силу одной его формы (*vi formae*), в противоположность согласованию выводов с результатами опыта» [10. С. 67]

Мышление подростка становится *абстрактным*, он способен мыслить и о тех вещах, которых, возможно, даже не существует в реальности. «Абстрактное мышление представляет собой способность строить умозаключения по правилам формальной логики и комбинаторики, что позволяет подростку выдвигать гипотезы, придумывать их экспериментальную проверку, делать выводы» [12. С. 120].

Эти особенности являются сильной посылкой для развития *воображения*, ведь теперь подросток может вообразить не только то, что ему известно, но и то, о чем он ничего не знает, выдумать, помыслить о несуществующем, гипотетическом. «Поскольку подросток теперь может оперировать с неправдоподобными ситуациями, то книги и фильмы в жанре научной фантастики, фэнтези и ужасов становятся для них приятным времяпрепровождением» [5. С. 515].

Г. Крайг и Д. Бокум [5] характеризуют также три особенности подростков, обусловленные их мышлением и связанные с эгоцентризмом:

1. Воображаемые зрители.

Подростку начинает казаться, что он всегда в центре внимания и за ним постоянно наблюдают другие.

2. Персональный миф.

У подростка возникает ощущение, что он самый особенный и что с ним не может произойти того, что происходит с другими. Он как бы остается вне естественных законов природы, считает себя очень необычным.

3. Фантазия найденыша.

Считая себя уникальным, а своих родителей посредственными, подросток приходит к заключению, что он не может быть их ребенком, что он приемный сын или дочь, настоящими родителями которого являются особенные личности (эта фантазия проходит к 15-16 годам).

Рассмотрим, какое место в жизни подростка могут занимать *компьютерные игры* в связи с вышеперечисленными особенностями.

Как было отмечено, мышление подростка становится в полной мере *способным к абстракции*. Но и многие компьютерные игры требуют этой способности отвлекаться от несущественного и выделять существенное. Сама по себе игра как виртуальный мир есть упрощенная модель реального мира. Принимая игровой мир, подросток как бы выполняет те же действия, которые совершали разработчики, – он абстрагируется от несущественных моментов реальности и акцентируется на существенных, создающих игровое пространство.

Также было сказано, что подростки становятся *способными выдвигать гипотезы и экспериментально их проверять*. Однако и эта способность очень востребована в играх. Во многих жанрах игр подросток должен выдвигать одну за другой стратегии собственных действий, создавать свою манеру игры. Он постепенно апробирует разные стратегии и отбирает наилучшую. Кроме того, существует целый жанр игр – квесты (приключенческие игры), в которых от подростка требуется высокая степень актуализации гипотетического мышления. Исходя из имеющихся условий, игрок должен предположить, как и что следует делать дальше, а затем воплотить эти действия в игровую реальность.

У подростков развивается *воображение*, и в их интересы и увлечения начинает входить чтение фантастической, фэнтезийной литературы, просмотр соответствующих фильмов. Но лучший способ реализовать свою фантазию предлагают компьютерные игры. В этом случае подросток сам может выбрать подходящий ему жанр, а внутри этого жанра существует огромное количество игр на любой вкус, что позволяет подобрать подходящую игру под самые утонченные интересы, самое изощренное воображение.

Описанные типы подросткового *эгоцентризма* также имеют свое отражение в компьютерных играх. Если речь идет о воображаемой аудитории, то нужно успевать за последними новинками игрового мира, иначе все быстро заметят, что ты «отстаешь». Персональный миф и фантазия найденыша, связанные с ощущением особенности, могут быть полно реализованы в игре. В игровой реальности главный герой всегда особенный, причем отражение физических законов в игре может довольно сильно искажаться.

Значимость компьютерных игр для подростков в аспекте развития нравственности по Л. Колбергу

Как отмечает Н. Смелзер [11], Лоуренс Колберг в своей периодизации не проводил четких границ стадий в плане их привязки к определенному возрасту, что можно наблюдать у Ж. Пиаже. Согласно мнению Колберга, личность любого возраста может находиться на любом этапе нравственного развития, будь то первый или последний, шестой. Тем не менее, можно выделить усредненные тенденции.

Как известно, Л. Колберг выделил три уровня развития нравственности: доконвенциональный, конвенциональный и постконвенциональный. Каждый уровень поделен на 2 стадии. К подростковому возрасту человек уже достигает конвенционального уровня (III-IV стадии), а иногда и V стадии [11]. Коротко охарактеризуем развитие подростковой нравственности.

Согласно Н. Смелзеру [11], на III стадии человек начинает прислушиваться к мнению других и стремиться завоевать их одобрение. Начинают формироваться собственные

представления о «хорошем» и «плохом», но главный источник оценки поступков – стремление получить социальное одобрение.

На IV стадии люди осознают интересы общества и правила поведения в нем. Формируется нравственное сознание: «человек, которому кассир дал слишком много сдачи, возвращает ее, потому что “это правильно”» [11. С. 336].

На V стадии человек начинает задумываться о противоречиях между различными нравственными убеждениями. Он становится способен представить себе, что будет в обществе, если все будут поступать тем или иным образом. Так у человека формируется ценность демократически устроенного общества.

Согласно данным, которые предоставили Г. Крайг и Д. Бокум [5], большинство подростков в США находятся на конвенциональном уровне развития (III-IV стадии). Основная характеристика этого уровня – социальная конформность. Подростки «мотивированы избегать наказаний, ориентированы на послушание и готовы принять общепринятые моральные нормы» [5. С. 518].

Рассмотрим связь нравственного развития с *увлеченностью компьютерными играми*.

Как мы отметили, подростковая нравственность исходит из требований общества, а не из внутренних сил, совести. Человек считает, что нужно поступать определенным образом, но на вопрос, почему именно так, вряд ли сможет ответить что-то кроме того, что «так надо». «”Так надо”, “Так принято”, “Я должен” – позиции, которые могут приниматься без критики и ложиться в основу ценностных ориентаций и поведения подростка. Чувство исполненного долга, правильно выбранного поведения в соответствии с усвоенной нормативностью может приносить удовлетворение собой и быть наградой в притязании на признание» [8. С. 412]. Но, не имея внутреннего регулятора нравственности, легко можно ее потерять, если это не несет фатальных последствий. Речь идет о следующем. В реальности подросток демонстрирует те формы нравственности, которые описаны выше (конвенциональный уровень, по Колбергу). Но в виртуальности – едва ли. Компьютерные игры представляют

собой то поле, которое не регулируется общественными нравственными нормами, но может регулироваться лишь совестью. Если подросток играет в «кровавые» игры, то в реальном мире это не приносит никому вреда, он как бы выносит свою накопленную агрессию за пределы реальности в компьютерную игру и реализует ее в тех формах, которые запрещены нравственностью. Этим можно объяснить увлеченность подростков таким жанром игр, как шутеры, смысл которых заключается в том, чтобы убивать других (от англ. shoot – стрелять). Эти игры по сути своей безнравственны, и именно это к ним притягивает. Позже от юноши уже можно услышать фразы о том, что ему не нравится та или иная игра, потому что она очень жестока или в ней много крови. Эти суждения скорее будут относиться к V-VI стадиям, нежели III-IV, и свидетельствуют о более высоком уровне развития нравственности.

Таким образом, можно заключить, что компьютерные игры в подростковом возрасте могут выступать в виде своего рода «боксерской груши», на которую вымещается агрессия, исходящая из реального мира. В подобных играх высокие формы нравственности не имеют смысла.

Подведем итог вышесказанному и обозначим аспекты подросткового развития, которые могут стимулировать возникновение компьютерной зависимости. *Когнитивные новообразования возраста* являются мощным толчком к процессу игры. Компьютерная игра позволяет в полной мере актуализовать способность к абстракции, гипотетическому мышлению, а также дает волю бурному воображению. *Особенности формирования эго-идентичности* подростков могут выступать в качестве своеобразного «плацдарма» для увлеченности игрой. В ней предоставляется реальная возможность ролевого экспериментирования, отработки способности к ученичеству и усвоению полоролевых стереотипов, а также элементов лидерства и ведомости. *Уровень развития подростковой нравственности* позволяет использовать игру в качестве средства реализации не отработанных в реальности агрессивных побуждений. Игра, являющаяся *ведущей деятельностью* дошкольного возраста, приобретает особую значимость и может выйти для подростка

на первый план, вытесняя другие формы активности. Также в компьютерной игре может быть реализована *основная потребность возраста* – быть замеченным окружающими, выделиться в своей среде. В целом, можно утверждать, что компьютерная игра оказывает большое влияние на самые разнообразные сферы жизни подростка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Выготский, Л.С.* Собрание сочинений: В 6 т. Т. 3, Проблемы развития психики. М.: Педагогика, 1983.
2. *Ефимкина, Р.П.* Детская психология: методические указания. М.: Новосибирск, 1995.
3. *Кон, И.С.* Психология ранней юности. М.: Просвещение, 1989.
4. *Кондратьев, М.Ю.* Типологические особенности психосоциального развития подростков // Вопросы психологии, 1997, №3. С. 69-78.
5. *Крайг, Г., Бокум, Д.* Психология развития. СПб.: Питер, 2005.
6. *Кроповицкий, О.В.* Психология подростка. Тренинг личностного роста (учебное пособие) / Интернет-ресурс: http://laiko.narod.ru/posobie_voz.html
7. *Мадди, С.Р.* Теории личности: сравнительный анализ. СПб.: Речь, 2002.
8. *Мухина, В.С.* Возрастная психология: Феноменология развития, детство, отрочество. М.: Изд. центр «Академия», 1999.
9. *Обухова, Л.Ф.* Детская психология: теории, факты, проблемы. М.: Тривола, 1995.
10. *Пиаже, Ж.* Психология интеллекта. СПб.: Питер, 2004.
11. *Смелзер, Н.* Социализация: основные проблемы и направления исследований // Социальная психология: Хрестоматия. М.: Аспект Пресс, 2003.
12. *Шоповаленко, И.В.* Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология). М.: Гардарики, 2005.

13. Эльконин, Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии, 1971, № 4. С. 6-20.
14. Эриксон, Э. Детство и общество. СПб.: Речь, 2000.
15. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис. М.: Флинта: Моск. психол.-соц. ин-т: Прогресс, 2006.

Ю.М. Климова, О.Г. Ключникова

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ 19-22 ЛЕТ, УВЛЕКАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

По данным ВЦИОМ, число людей разного возраста, увлекающихся компьютерными играми, постоянно увеличивается.

Следует отметить, что результаты исследований, связанных с увлечением компьютерными играми, весьма противоречивы [1; 2; 3; 4]. Кроме того, существующие данные в основном относятся к исследованиям дошкольного, младшего школьного и подросткового периода. Нам кажется закономерным выбрать для исследования возрастной период, следующий за подростковым. Согласно классификации Эрика Эриксона, юношеский возраст – наиболее важный период развития, на который приходится основной кризис идентичности. За ним следует либо обретение «взрослой идентичности», либо задержка в развитии, то есть «диффузия идентичности» [5]. Нам кажется важным попытаться найти ответа на вопрос, способствует ли увлечение компьютерными играми позитивному выходу из основного, по мнению Эриксона, кризиса идентичности или оно оказывает негативное влияние на развитие личности.

Целью исследования является изучение личностных особенностей молодых людей, увлекающихся компьютерными играми.

Объект исследования: молодые люди 19-22 лет, увлекающиеся компьютерными играми. Всего опрошено 30 человек.